

**PERANCANGAN *TRAILER* RANGGA RAJASA SANG
AMURWABHUMI KE DALAM MEDIA *CINEMATIC*
*MOTION COMIC***



KARYA DESAIN

**Anggi Yanuariska
NIM 1112142024**

**PROGRAM STUDI S-1
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN *TRAILER* RANGGA RAJASA SANG
AMURWABHUMI KE DALAM MEDIA
*CINEMATIC MOTION COMIC***



Karya Desain

Anggi Yanuariska
NIM 1112142024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2017

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN *TRAILER* RANGGA RAJASA SANG AMURWABHUMI KE DALAM MEDIA *CINEMATIC MOTION COMIC* diajukan oleh Anggi Yanuariska, NIM. 1112142024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP. 19650522 199203 1 003

Pembimbing II/Anggota



Drs. Arif Agung S., M.Sn.

NIP 19671116 199303 1 001

Cognate/Anggota



Andi Haryanto, M. Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003

**Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/Anggota**



Indiria Maharsi, M. Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 002

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

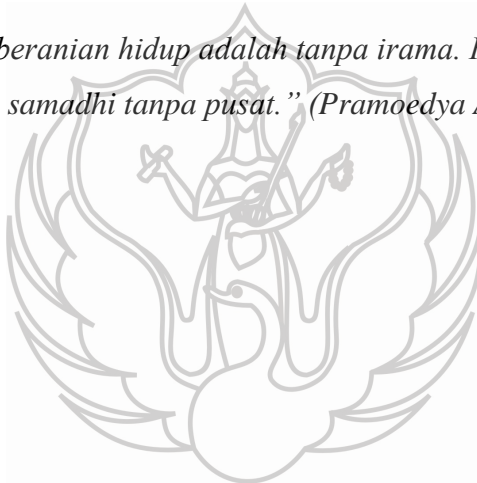


Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



“Tanpa keberanian hidup adalah tanpa irama. Hidup tanpa irama adalah samadhi tanpa pusat.” (Pramoedya Ananta Toer, Arok Dedes)



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN *TRAILER* RANGGA RAJASA SANG AMURWABHUMI KE DALAM MEDIA *CINEMATIC MOTION COMIC*** yang dibuat untuk memenuhi persyaratan menjadi sarjana seni pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukanlah merupakan hasil tiruan, atau publikasi dari skripsi, atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 20 Febuari 2017

Anggi Yanuariska
NIM. 1112142024

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan berkah-Nya bagi kita semua. *Alhamdulillah wa syukurillah* atas segala nikmat yang telah diberikan, Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN TRAILER RANGGA RAJASA SANG AMURWABHUMI KE DALAM MEDIA CINEMATIC MOTION COMIC” sebagai syarat memenuhi derajat strata satu pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan ini mengangkat sebuah cerita dan seorang tokoh bernama Ranga Rajasa Sang Amurwabhumi atau biasa dikenal dengan nama Arok, cerita ini ber-settingkan pada tahun 1222 saka yang tepatnya di Kutaraja di mana daerah tersebut dipimpin oleh seorang Kuwu bernama Tunggul Ametung, ia sering menyiksa rakyat untuk mengumpulkan upeti yang dikirim ke Daha, Kadiri. Hal tersebut memicu pemberontakan dan penyerangan antara dua kubu yaitu Arok dan pasukan Tunggul Ametung, kejadian tersebut membuat Arok melakukan segala cara untuk menaklukkan Tunggul Ametung yaitu dengan memsan keris buatan sang empu sakti yaitu Empu Gandring. Hingga ia terpicat oleh kecantikan prameswary Ken Dedes. Setelah meruntuhkan Tumapel ia mendirikan Kerajaan Singasari dan melakukan penyerbuan ke Kadiri sehingga daerah kekuasaan tersebut di sebut Wangsa Rajasa yang di pimpin oleh Ranga Rajasa Sang Amurwabhumi.

Dengan menggunakan media *trailer cinematic motion comic* sebagai sarana promosi kepada khalayak dalam menyampaikan pesan yang bermuatan sejarah, tentu menjadi lebih menarik. Dimana para khalayak bisa mengetahui informasi lebih jelas tentang *Cinematic Motion Comic* Ranga Rajasa Sang Amurwabhumi melalui *trailer* tersebut. Serta sebagai media komunikasi yang berbeda dari media yang pernah mengangkat tema yang sama. Akhir kata, Kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan, dan semoga dapat bermanfaat untuk berbagai kalangan.

Yogyakarta, 20 Febuari 2017

Anggi Yanuariska

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Tugas Akhir berjudul *PERANCANGAN TRAILER RANGGA RAJASA SANG AMURWABHUMI KE DALAM MEDIA CINEMATIC MOTION COMIC* ini berhasil diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini ditujukan sebagai syarat kelulusan S1 program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak atas masukan-masukan yang diberikan selama proses perancangan karya Tugas Akhir. Penulis mengucapkan rasa terima kasih pada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan keberuntungan, kesehatan, dan kesempatan untuk dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Bapak Drs. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Bapak Drs. Arif Agung, S.,M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku *Cognate*.
9. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
10. Segenap dosen dan staff di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Ibu, tiada kata yang tepat untuk mengungkapkan rasa terima kasihku.

12. Orang tua dan keluarga yang secara luar biasa mendukung saya selama ini.
13. Teman-Teman kos-kosan Fatimah: Maturina Lulu, Venny Devita, Mbak Dwi Ajeng, yang sudah turut membantu banyak, dalam banyak hal tentunya.
14. Hizart studio, yang dipimpin oleh Mas Hizkia dan Mbak Chonie, terimakasih atas bantuannya dalam hal apapun, khususnya pada penulisan *script*, proses pra produksi, pencarian ide dan sponsorship. Kalian *amazing*.
15. Teman-teman kontrakan, Hernila, Manda dan teman lainnya.
16. Wara studio, khususnya Mas Mek yang sudah membantu dalam penulisan.
17. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta yang menginspirasi dan turut membantu terselesaikannya proyek ini tepat waktu.
18. Teman-teman ujian Tugas Akhir semester genap 2017 kalian luar biasa.

Jika ada nama yang belum tercantum, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Selebihnya tidak ada kata lagi yang bisa terucap selain terima kasih yang tidak terkira atas semua dukungan moral dan materil yang telah diberikan selama ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak dan khususnya menginspirasi untuk karya-karya sejenis selanjutnya.

ABSTRAK

PERANCANGAN *TRAILER* RANGGA RAJASA SANG AMURWABHUMI KE DALAM MEDIA *CINEMATIC MOTION COMIC*

Oleh: Anggi Yanuariska

“Lihat, ini Arok, yang tetap mempertahankan Tumapel. Dia dan pasukannya akan mempertahankannya sampai titik darah terakhir. Bukan karena imbalan uang, emas dan perak dan singgasana. Hanya karena kesetiaan pada janji.” Begitulah salah satu kutipan Pramoedya Ananta Toer dalam karya sastranya Arok-Dedes. Cerita Arok dan perjuangannya dalam merebut tahta Tumapel karena ketidakharmonisan atas keadilan Raja Kadiri dan bawahannya, menikahi Ken Dedes, hingga dikutuk oleh Empu Gandring, dan berhasil menjadi Raja Singasari. Arok merupakan salah satu tokoh penting dalam sejarah kerajaan Jawa, dialah Sang Girinatha, titisan Brahma, Sang Penjelma Siwa, dialah Rangga Rajasa sang penguasa Wangsa Rajasa. Cerita mengenai ini tidak akan pernah habis. Begitu *Epic* dan *dramatik*, sayangnya di jaman yang maju ini cerita mengenai Rangga Rajasa sang Amurwabhumi atau Arok ini belum ada yang mengangkatnya ke dalam media baru yang muda dinikmati sebagai media hiburan modern seperti *trailer cinematic motion comic*.

Dalam perancangan *trailer cinematic motion comic* ini bertujuan untuk mengaktualisasi cerita Rangga Rajasa ke dalam media baru. Karya perancangan *trailer* ini menggunakan teknik *motion* (animasi) dengan rasio *cinematic* dan format *video* sehingga, diharapkan target audience bisa mendapatkan informasi, serta hiburan baru dengan muda lewat media internet, dan jejaring sosial lainnya.

Kata Kunci :

Rangga Rajasa, Arok, *trailer*, *motion comic*, *cinematic*.

ABSTRACT

The Design of Trailer Rangga Rajasa Sang Amurwabhumi in to Media Cinematic Motion Comic

By: Anggi Yanuariska

“Look, He is Arok, who was keeping defended in to Tumapel. He and his armies would be defended until the end of his blood. It’s not because of money, golds, silver, and throne. It’s because he would keep his promises.” These are quotes took from Arok-Dedes writted by Pranoedya Ananta Toer. Arok’s story, are about his struggle and fought for took Tumapel from the Kadiri and unbalanced of justice, and the other parts are he married Ken Dedes, and unique thing is about Mpu Gandring’s cursed weapon, and then He became King of Singasari. Arok, who one of Javanese king that influenced and important for Javanese Kingdom, written who he is a Girinatha, Incarnation of God, Prophet, and He is Rangga Rajasa who created Wangsa Rajasa. The story about him, it would never ends. That’s so Epic and dramatic, but for now unfortunately, there is no one who can recreate this story to the new media, such as trailer cinematic motion comic.

This artwork it would be for recreated that story to the new media. Which one technicly we used motion to the different rasio and woud be formatting in to video. So, it would be expecting for the audience can be easier to get the information, entertainment, by internet and the other social networks.

Keywords: Rangga Rajasa, Arok, trailer, motion comic, cinematic.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xxvii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5
G. Konsep Perancangan	6
H. Sistematika Perancangan.....	6
I. Skematika Perancangan	8

BAB II. IDENTIFIKSI DAN ANALISIS

A. Tinjauan <i>Trailer</i>	9
A.1 Definisi <i>Trailer</i>	9
A.2 Trailer sebagai salah satu media promosi	10
a. Promosi dan Media Promosi	10
b. Trailer sebagai media promosi	11
A.3 Cara pembuatan <i>Trailer</i>	12

B. <i>Motion Comic</i>	13
C. Tinjauan Rangka Rajasa.....	17
D. Analisis Data	33
E. <i>Consumer Journey</i>	35
F. Simpulan	41

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Komunikasi	42
1. Tujuan Komunikasi.....	42
2. Strategi Komunikasi.....	42
a. Pesan Verbal.....	42
b. Pesan NonVerbal	42
c. Pesan Visual	43
3. Konsep Media	43
a. Sasaran Primer.....	43
b. Sasaran Sekunder.....	44
4. Tujuan Media	44
5. Strategi Media	45
6. Konsep Kreatif	46
a. Tujuan Kreatif.....	46
b. Strategi Kreatif.....	47
c. Konsep Desain	48
d. Program Kreatif.....	49

BAB IV. VISUALISASI

A. Data Visual.....	98
B. Pengembangan Ide Visual.....	102
1. Studi Karakter Utama.....	103
2. Studi Karakter Pendukung	111
3. Proses Inking.....	116
4. Konsep Warna dan Mood.....	118
5. Environment dan properti	119
6. <i>Action Scene</i>	121
7. <i>Storyboard</i>	122
8. <i>Screenshot Karya</i>	133

C. Karakterisasi Visual	145
1. Compositing dan Animating	145
2. Tipografi.....	146
D. Media Pendukung	148
1. Poster.....	148
2. Facebook page.....	149
3. Youtube	150
4. Instagram.....	150
5. Marchandise	151

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	152
B. Saran.....	152

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

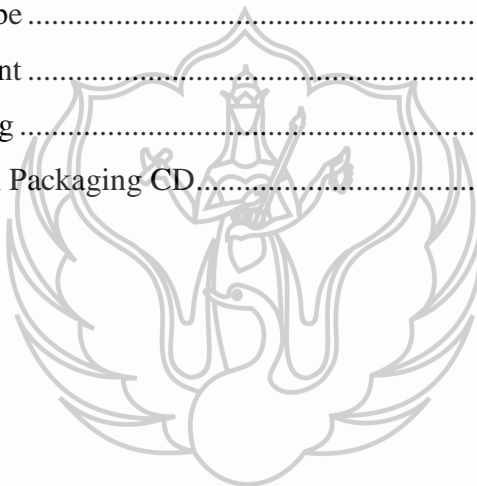


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Skematika Perancangan	8
Gambar 2. <i>Screenshot Trailer cinematic</i>	13
Gambar 3. <i>Contoh Motion Comic</i>	14
Gambar 4. <i>Reading Evolution</i>	14
Gambar 5. <i>Screenshot Trailer motion comic</i>	17
Gambar 6. <i>Screenshot Trailer cinematic motion comic</i>	17
Gambar 7. <i>Candi Singasari</i>	19
Gambar 8. <i>Patung GOR Arok</i>	19
Gambar 9. <i>Consumer Journey</i>	36
Gambar 10. <i>Diagram 1</i>	38
Gambar 11. <i>Diagram 2</i>	38
Gambar 12. <i>Diagram 3</i>	39
Gambar 13. <i>Diagram 4</i>	39
Gambar 14. <i>Diagram 5</i>	40
Gambar 15. <i>Diagram 6</i>	24
Gambar 16 Gaya gambar komik <i>Conan the Barbarian</i>	49
Gambar 17. Gaya visual warna <i>the diablo3</i>	49
Gambar 18. <i>Environment</i> pendukung	98
Gambar 19. Unsur Etnik pendukung.....	99
Gambar 20. Unsur Etnik pendukung2.....	99
Gambar 21. Unsur Etnik pendukung pada orang jawa	99
Gambar 22. Referensi film lokal	100
Gambar 23. Contoh visual karakteristik dan personality	100
Gambar 24. Contoh visual karakteristik dan personality	101
Gambar 25. Referensi visual Logo.....	101
Gambar 26. Referensi visual gaya gambar oleh <i>Carynord</i>	102
Gambar 27. Referensi visual gaya warna <i>Overwacth</i>	102
Gambar 28. Sketsa Alternatif Arok.....	103
Gambar 29. Sketsa Alternatif Arok.....	103
Gambar 30. Sketsa Final Arok	104
Gambar 31. Sketsa Final Arok <i>as the Ranger</i>	104

Gambar 32. Sketsa Final Arok <i>as the Ranger</i>	105
Gambar 33 Sketsa Final Arok <i>as King Singasari</i>	105
Gambar 34. Sketsa Final Arok <i>as King Singasari</i>	106
Gambar 35. Sketsa Alternatif Ken Dedes	106
Gambar 36. Sketsa Alternatif Ken Dedes	107
Gambar 37. Sketsa Final Ken Dedes	107
Gambar 38. Sketsa Alternatif Lohgawe	108
Gambar 39. Sketsa Final Lohgawe	108
Gambar 40. Sketsa Final T.Ametung	109
Gambar 41. Sketsa Alternatif Empu Gandring	109
Gambar 42. Sketsa Final Empu Gandring	110
Gambar 43. Sketsa Final Kertajaya.....	110
Gambar 44. Sketsa Kebo Ijo	110
Gambar 45. Sketsa Kebo Ijo	111
Gambar 46. Sketsa Tanca.....	111
Gambar 47. Sketsa Umang.....	111
Gambar 48. Sketsa Hayam.....	112
Gambar 49. Sketsa Bana	112
Gambar 50. Sketsa pasukan hutan	113
Gambar 51. Sketsa pendeta.....	113
Gambar 52. Sketsa Prajurit Kediri	114
Gambar 53. Sketsa Prajurit Kediri	114
Gambar 54. Sketsa Prajurit Tumapel	115
Gambar 55. Inking Progress.....	115
Gambar 56. Inking Progress.....	116
Gambar 57. Inking Progress.....	117
Gambar 58. Konsep Warna	118
Gambar 59. Konsep Warna	119
Gambar 60. Digital Progress	119
Gambar 61. Proses pewarnaan dan <i>color blend</i>	120
Gambar 62. Proses pewarnaan dan <i>color blend</i>	120
Gambar 63. Action Scene	121
Gambar 64. Action Scene	121

Gambar 65. Action Scene	121
Gambar 66. <i>Screenshot Animating dan compositing</i>	146
Gambar 67. <i>Screenshot Animating dan compositing</i>	146
Gambar 68 <i>Screenshot Animating dan compositing</i>	146
Gambar 69. Konsep Logotype	147
Gambar 70. Konsep Font	147
Gambar 71. <i>Screenshot Animating</i> penerapan logotype	147
Gambar 72. Sketsa Poster	148
Gambar 73. Desain Poster Final	149
Gambar 74. Facebook Page.....	149
Gambar 75. Instagram.....	150
Gambar 76. Youtube	150
Gambar 77. 3D Print	151
Gambar 78. Katalog	151
Gambar 79. Desain Packaging CD.....	152



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar perangkat keras atau hardware yang digunakan.	90
Tabel 2. Daftar perangkat lunak atau software yang digunakan.....	91
Tabel 3. Jadwal Produksi.	92



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan keanekaragaman kebudayaan, cerita dan peninggalan sejarah yang bernilai historis yang tidak terhitung jumlahnya, terutama di bumi *Jawa Dwipa* ini. Di dalam sepanjang sejarah kerajaan Jawa pada era masa kejayaannya, Kerajaan Majapahit merupakan salah satu kerajaan besar yang berpengaruh penting terhadap sejarah bangsa Indonesia. Pendiri Kerajaan Majapahit pertama ialah seorang Raja bernama Kertarajasa Jayawardhana atau lebih dikenal dengan Raden Wijaya, merupakan salah satu keturunan dari seorang raja besar yaitu Ranga Rajasa Sang Amurwabhumi, diperjelas dalam kitab *Negarakertagama pupuh 56* disebutkan bahwa, Kertarajasa Jayawardhana (Raden Wijaya) sebagai penerus dari Dinasti Rajasa (Wangsa Rajasa) yang mengakui keturunan dari Ranga Rajasa.

Ranga Rajasa atau Ken Arok (Ken Angrok) adalah salah satu tokoh besar dalam sejarah Kerajaan Siwa-Budha di Pulau Jawa, secara singkat diceritakan bahwa ia adalah kaum sudra pertama yang berhasil meruntuhkan Kerajaan Kadiri dan memperluas kekuasaannya ke wilayah Nusantara, wilayah tersebut disebut Wangsa Rajasa. Selain beberapa fakta sejarah mengenai yang tertulis di dalam Prasasti *Mulawaluring*, Kitab *Negarakertagama* (Negarakertagama merupakan Puisi/Kakawin Masyur pada Jaman Kebesaran Majapahit dikarang oleh Mpu Prapanca (Nama Lain/Pujangga dari Raja Hayam Wuruk). Ditulis dengan bahasa Jawa Kuno/Kawi yang menceritakan tentang silsilah Raja Hayam Wuruk dan Kebesaran Kerajaan Majapahit dengan wilayahnya yang mencakup seluruh Nusantara/Indonesia dengan sebagian wilayah Malaysia, Filipina dan bagian utara Australia) dan lebih lengkap kisahnya dituliskan dalam Kitab *Pararaton* (Pararaton disebut Kitab Raja-Raja adalah sebuah kitab naskah Sastra Jawa Pertengahan yang digubah dalam bahasa Jawa Kawi meliputi isi tentang Kerajaan Singasari dan Majapahit). Lebih dari setengah isi kitab tersebut mengisahkan balada tentangnya. Selain perjuangannya dalam memperebut Tumapel, memperistri Ken Dedes, membunuh Empu Gandring dan balada lainnya yang diceritakan begitu detail, *epic* dan penuh dramatik.

Sayangnya kisah mengenainya kurang begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia, terutama masyarakat Malang, Jawa Timur. Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner pada tanggal 25 Maret 2016 ternyata masih banyak yang belum mengerti dan mengetahui tokoh Rangga Rajasa Sang Amurwabhumi ini. Kemungkinan faktor yang mempengaruhi hal tersebut ialah kurangnya media yang bisa menginformasikan cerita Rangga Rajasa. Pada tahun 19-an ada beberapa media cetak yang pernah mengangkat cerita Arok atau Angrok, seperti novel sejarah dan komik silat, ada pula media audio-visual yang mengangkat cerita Ken Arok ini seperti film dewasa Arok-Dedes yang konten filmnya begitu fulgar, dan beberapa sinetron yang tayang di TV nasional pada tahun 2005-an. Dalam perkembangannya ternyata sampai saat ini pun masih belum ada yang mengangkat kembali dan mengaktualisasikan cerita Rangga Rajasa atau Arok ini ke dalam sebuah media yang baru, seperti *cinematic motion comic*. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi informasi dan CG (*computer graphic*), sangatlah pesat, seperti kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan media hiburan, salah satunya ialah *motion comic*.

Berikut beberapa alasan mengapa penting mengangkat kisah Rangga Rajasa Sang Amurwabhumi ini ke dalam *cinematic motion comic*:

1. Karena cerita Rangga Rajasa sebagai pendiri pertama Kerajaan Singasari ini memiliki nilai sejarah yang tinggi, *Epic* dan menarik. Banyaknya kisah dan *struggle* yang terjadi dalam masa dalam keluarga Kerajaan Singasari. Diceritakan dalam buku *The Bloody Throne of Java*. Zhivaya istoriya Vostoka (The Live History of Orient), oleh Pogadaev, V. A. Yaitu strategi politik yang digunakan Ken Arok dalam masa tersebut dalam merebut tahta singgasana Tumapel, dan Kadiri.
2. Selain itu Ranggah Rajasa atau Ken Arok menjadi pelaku utama dalam karakter tokoh cerita yang dapat membantu mengekspresikan pembaca, sosok Ken Arok dalam bentuk komunikasi visual.
3. Belum adanya media Komunikasi Visual yang menarik untuk mengaktualisasikan cerita Ranggah Rajasa (Ken Arok) dalam bentuk media baru yang lebih *entertaining*, *artsy*, dan fleksibel.
4. Dengan berkembangnya teknologi dan unsur visual cinematography, yaitu dengan rasio yang berbeda, cinematic merupakan solusi yang tepat dengan menggunakan teknik visual, *landscape*, *screen* dan *wide screen* seperti dalam film bukan dalam ukuran buku (*vertical*).

5. Dengan berkembangnya internet diharapkan masyarakat mudah dalam mengakses *cinematic motion comic* Rangga Rajasa ini.

Untuk saat ini *cinematic motion comic* Rangga Rajasa masih dalam proses pembuatan, adapun pihak yang menjadi *client* yang mendukung dalam proyek ini adalah Bapak Drs. M. Dwi Cahyono, M.Hum, selaku budayawan yang aktif dalam pelestarian budaya Malang, Hizart Studio selaku studio dan produser kreatif, serta Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang. Pihak *client* mempunyai harapan bahwa agar *cinematic motion comic* tersebut dapat nikmati oleh seluruh lapisan masyarakat dan remaja sekolah usia 15 tahun di Kota Malang hingga nasional. Proyek ini merupakan proyek sosial bukan proyek yang bersifat komersial yang bertujuan untuk melestarikan salah satu budaya dan sejarah lokal di Kota Malang yaitu tokoh Rangga Rajasa itu sendiri.

Untuk mewujudkan harapan tersebut mengingat bahwa proyek *cinematic motion comic* Rangga Rajasa ini masih dalam proses pembuatan dan masih belum rampung, dan akan selesai pada Januari 2018 dengan durasi ± 20 menit, maka dibutuhkan sebuah media promosi yaitu diawali dengan pembuatan *trailer*. *Trailer* tersebut mencakup cuplikan dari *cinematic motion comic* Rangga Rajasa yang nantinya akan rilis melalui beberapa media sosial sehingga para pemirsa bisa mengetahui informasi dan isu penayangannya pada Januari 2018 akan datang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diaparkan diatas, masalah perancangan dalam karya ini difokuskan pada mengaktualisasi dan mengangkat tema lokal dalam media baru yaitu *cinematic motion comic* maka berikut rumusan masalah tersebut "Bagaimana merancang *trailer* Rangga Rajasa ke dalam media *cinematic Motion Comic*?"

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini dimaksud untuk mengaktualisasi serta menghasilkan sebuah karya *trailer* yang memvisualisasikan kisah Ranggah Rajasa atau Ken Arok dengan media yaitu *trailer cinematic motion comic*. Oleh karena itu fokus perancangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk menghasilkan sebuah karya *trailer cinematic motion comic* yang meskipun memiliki batas durasi pendek, namun tetap mampu menggambarkan, memvisualisasikan, cerita Ranga Rajasa.
2. Menghasilkan karya *trailer cinematic motion comic* dengan memberikan pengalaman baru sebagai media hiburan yang berbeda dari karya-karya yang pernah mengangkat Ken Arok sebelumnya, dengan menggunakan kaidah-kaidah *motion comic* dan sinematografi.
3. Menghasilkan sebuah karya perancangan yang baik dalam bentuk penulisan dan karya *trailer cinematic motion comic*.

D. Batasan Perancangan

Perancangan karya *Trailer Cinematic Motion Comic* ini berkisah dimulai dari Arok menjadi Ranga Rajasa (sebuah gelar yang diberikan pada Ken Arok), dibatasi pada perebutan kekuasaan Tumapel dan bagaimana strategi Ken Arok dalam menyabotase singgasana Tumpel dari tangan Tunggal Amentung hingga ia berhasil mendirikan Kerajaan Singasari dan meruntuhkan Kertajaya dari Kadiri.

E. Manfaat Perancangan

1. Mahasiswa

Mahasiswa desain dapat memperluas khasanah pengetahuan baik dari segi visual, proses pembuatan, maupun penulisan, sehingga informasi di dalamnya dapat menumbuhkan rasa semangat berkarya dari segi nilai kreatif dan memberikan kesadaran dalam melestarikan nilai-nilai sejarah dan budaya lokal yang ada di Indonesia.

2. Institusi

Perancangan *trailer* ini diharapkan dapat memberikan gambaran baru terkait kisah Ranga Rajasa ke dalam media *Cinematic Motion Comic*, sehingga dapat menambah referensi data untuk pembuatan karya selanjutnya.

3. Bagi Masyarakat dan Umum

Karya *trailer* ini diharapkan dapat memberikan informasi dan hiburan kepada generasi muda, masyarakat Indonesia dan kalangan umum dari karya Ranga Rajasa ke dalam media *Cinematic Motion Comic* ini, baik dari konten sejarah, visual, maupun nilai-nilai budaya yang terkandung dalam kisah tersebut.

F. Metode Perancangan

1. Data Verbal

- a. Data terkait kisah dan sejarah yang ditulis berbagai pengarang sebagai verifikasi data.
- b. Data terkait teori pembuatan *trailer*.
- c. Data terkait teori dalam mendukung referensi animasi dan *motion comic dan cinematic*.

2. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data lengkap, penulis melakukan pengumpulan data berupa:

a. Kuisisioner

Merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dari beberapa pertanyaan yang telah dibuat untuk disebarkan kepada target audience dalam membantu dan mempermudah dalam merancang sebuah karya tersebut.

b. Lapangan

Metode wawancara, dilakukan perancang untuk mewawancarai secara langsung kepada ahli arkeologi dan sejarah Malang, secara bertahap terkait dengan kisah dan kejayaan raja Ranggah Rajasa.

c. Data Visual

Perancangan memperoleh data visual melalui observasi berupa dokumentasi berupa foto dan video terkait Ranga Rajasa atau Arok.

3. Instrumen/Alat

Dalam memperoleh data lengkap, perancang menggunakan beberapa instrumen yang meliputi pedoman data wawancara, yaitu Kamera *Canon EOS 450D*, *Handphone Oppo A11W*, buku catatan dan alat tulis lainnya.

4. Metode Analisis Data

Dalam menganalisa permasalahan terkait perancangan *Trailer Ranga Rajasa* ke dalam bentuk *Cinematic Motion Comic*. Perancang menggunakan metode analisis data 5W+1H (What, Where, When, Who, Why, How) yaitu:

a. **What (apa)**

Bentuk pesan dan pendekatan visual apa yang akan dirancang dalam pembuatan *Trailer Rangka Rajasa ke dalam media Cinematic Motion Comic* terhadap *target audience*?

b. Who (Siapa)

Siapa *target audience* perancangan *Trailer Rangka Rajasa ke dalam media Cinematic Motion Comic*?

c. Where (dimana)

Dimana karya ini akan *dilaunching*?

d. Why (mengapa)

Mengapa perancangan *Trailer Rangka Rajasa ke dalam media Cinematic Motion Comic* begitu penting untuk dibuat?

e. When (kapan)

Kapan Perancangan *Trailer Rangka Rajasa ke dalam media Cinematic Motion Comic* ini akan dipublikasikan?

f. How (bagaimana)

Bagaimana merancang *Trailer Rangka Rajasa ke dalam media Cinematic Motion Comic* terhadap *target audience* agar bisa memahami cerita dan terhibur terhadap isi keseluruhan isi karya tersebut?

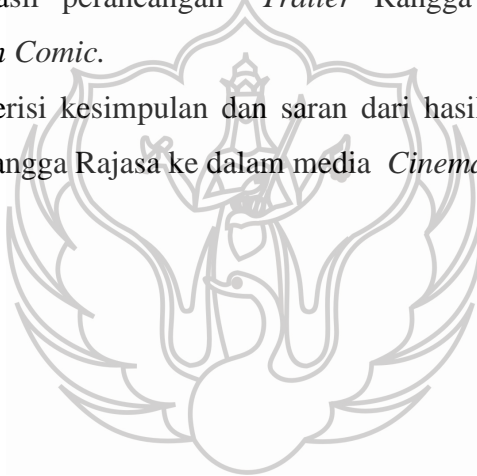
G. Konsep Perancangan

Perancangan *motion comic* ini berbeda dengan perancangan komik atau animasi pada umumnya. Sebab *motion comic* ini dirancang dengan menggunakan teknik-teknik animasi dan teknik komik dalam *drawing dan prespective*, dan *cinematography* dalam film Selain itu perbedaannya dalam transisi dan *tracking* kamera menggunakan *3D effect* dan perpaduan antara *2D effect* dalam simulasi elemen seperti asap, cipratan darah, dan *environment mood* menambah suasana yang berbeda di banding komik 2D (non motion), sehingga dalam pembuatan karya ini memiliki karakter yang berbeda dibanding *motion comic* yang pernah ada sebelumnya. Selain itu teknik pembuatan *trailer* disertai dengan *audio volley, dubbing sound* dan *background music* yang mendukung.

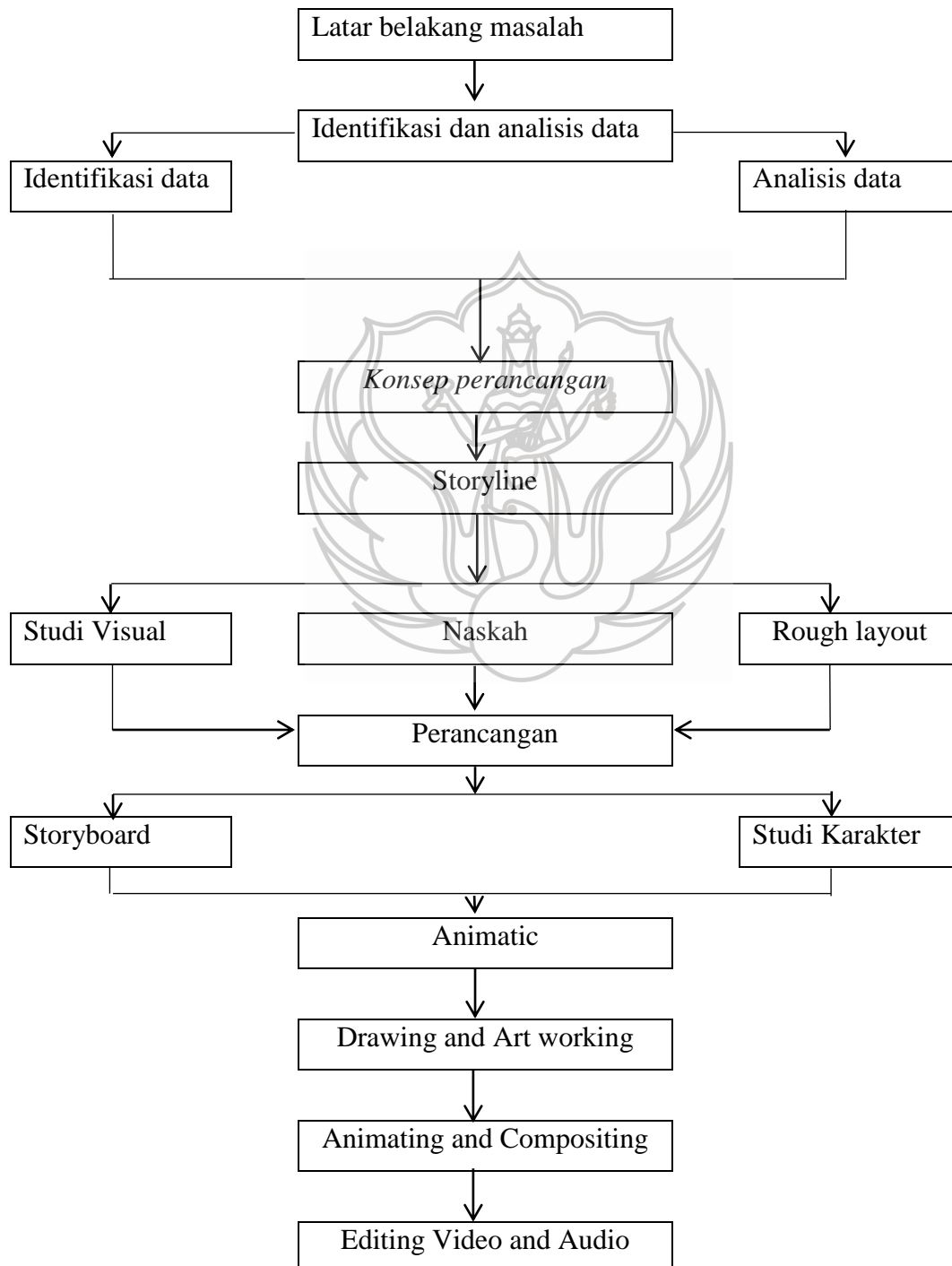
H. Sistematika Perancangan

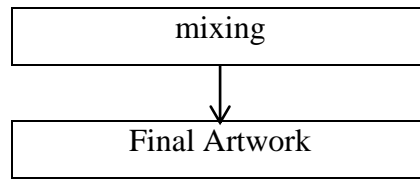
Sistematika penulisan Tugas Akhir perancangan *Trailer Rangka Rajasa* ke dalam media *Cinematic Motion Comic*” ini ialah sebagai berikut:

1. Bagian pertama adalah pendahuluan, yaitu berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, dan batasan lingkup perancangan, manfaat perancangan, dan metode perancangan.
2. Bagian kedua berupa identifikasi permasalahan yang telah diangkat yaitu terdiri dari beberapa sub bagian lagi yaitu pengumpulan data, pengolahan data, penetapan-penetapan tujuan kampanye, tujuan komunikasi dan strategi komunikasi.
3. Bagian ketiga adalah konsep perancangan, merupakan dasar pemikiran dan perancangan komunikasi visual berupa konsep media dan konsep kreatif.
4. Bagian ke-empat yaitu berisi *layout* perancangan karya dan final desain sebagai eksekusi dari hasil perancangan “*Trailer Rangka Rajasa* ke dalam media *Cinematic Motion Comic*”.
5. Bagian kelima berisi kesimpulan dan saran dari hasil selama proses pengerjaan karya “*Trailer Rangka Rajasa* ke dalam media *Cinematic Motion Comic*.”



I. Skematika Perancangan





Gambar 1 Skematika perancangan.

